DibujArte

Líder en revistas impresas.

40

$20.00 Mex.

2.50 USA

www.editoposter.com

NÚMERO

ESPECIAL

PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS ORGANIZADOS POR:

ASGARD COMIC'S
FRANKEINSTEIN
MUNDO COMIC'S
NOSTROMO
VAGO COMIC'S

CREA FONDOS EN 3D CON

BRYCE

BIOGRAFÍA E HISTORIA DE GIGER

DESDE MÉRIDA, EL GRUPO ALTER EGO

Talleres en Comicmanía 2005

18, 19 y 20 de marzo

Para satisfacer tu inquietud por aprender los secretos del Dibujo, Grupo Editoposter y el equipo creativo de Dibujarte, han preparado los siguientes talleres que se llevarán a Cabo en Comicmanía 2005, los días 18, 19 y 20 de marzo:

1. TALLER DE DIBUJO

- Anatomía
- Perspectiva
- Movimiento
- Luz y Sombra

18 y 19 de marzo
10 horas de duración
De 11:00 a 14: 00 hrs.
y de 15:00 a 17:00 hrs.

2. TALLER DE TÉCNICAS

- Gouache
- Acuarelas
- Entintado
- Técnicas Digitales

19 y 20 de marzo
10 horas de duración
De 11:00 a 14: 00 hrs.
y de 15:00 a 17:00 hrs.

Costo por Taller $250.00

CÓMO APARTAR TU LUGAR EN LOS TALLERES

1. Realiza tu pago de $250.00 en cualquier sucursal HSBC, a la Cuenta 6129378213, a nombre de Juan Antonio Flores Valdovinos.

2. Entra a nuestra página de internet www.editoposter.com/comicmania/talleres y llena la hoja de registro con todos tus datos: Nombre, Edad, Estilo de Dibujo, E mail, Teléfono y Dirección, Taller elegido, Fecha de Deposito y el Número Consecutivo*.

*NÚMERO CONSECUTIVO
Es un número que el banco te otorga después de haber realizado tu pago y éste aparece en tu comprobante de pago.

Es de vital importancia que lo incluyas en tu hoja de registro con todos tus datos para asegurar así tu lugar en el taller que escogiste.

En menos de 10 días hábiles recibirás por E mail un Número único de Registro. Es importante que llegues con él y una identificación para poder tener acceso al evento.

Cupo limitado a 200 personas
Apresúrate a inscribirte
¡No te quedes fuera!

Para mayor información, visita
www.editoposter.com

EDITORIAL

Después de algunos altercados menores, estamos de vuelta; sin embargo, la espera ha valido la pena, porque te tenemos un gran número ESPECIAL. Esta vez, en lugar de clases, encontrarás muchas trivias y concursos en los que podrás poner a prueba todos los conocimientos que Dibujarte, tu revista favorita, te ha transmitido desde hace algunos ayeres. No dejes de participar, esta vez son muchos los premios que nos fueron otorgados por varias de las mejores tiendas de cómics y figuras de la ciudad de México. Además, encontrarás un cómic realizado por varios colaboradores que tú conoces bien, el primero, y esperamos que no sea el último, que publicaremos de aquí en adelante, porque tú así lo pediste... el cómic regresa a DibujArte. Y, bueno, pasemos a la acción, no sin antes recomendarte un par de películas mexicanas que tocan el crudo tema de la violencia familiar y en las calles, estrictamente para mayores de 18 años: Perfume de Violetas y De la Calle.

Carlos Carbajal Cuevas
dibujarte@editoposter.com
dibujarte2003@yahoo.com.mx

ÍNDICE

CONOCIENDO BRYCE 2
¿QUIÉN ES GIGER? 14
ASGARD COMIC'S 16
GÁNANTE UN SET DE DIBUJO 17
TRIVIAS 19
HOJAS DE PRÁCTICA 23
VAGO COMIC'S 25
FRANKEINSTEIN 26
ALTER EGO 27
NOSTROMO 31
CÓMIC EN DIBUJARTE 32
MUNDO COMIC'S 40

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #40 Primera quincena de diciembre 2004
Todas las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicación Catorcenal, por EDITOPOSTER S.A. Salvador Díaz Mirón #156 México, D.F. CP 06400 Tel 5543-0006 Director Responsable JUAN A. FLORES V. Pre-Prensa EDITOPOSTER S.A. Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Corp. Industrial Gráfica, S.A. de C.V. Fernando Soler No. 51 Fracc. María Candelaria Huitzilac, Mor. C. P. 62510. Distribución D.F. y Zona Conurbada UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de EVERARDO FLORES SERRATO Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA S.A. DE C.V. Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. 04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB Exp. 1/432 01/15273 Certificado 11742 19/Oct/2001 CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO Exp. 1/432"01"/15273 Certificado 8440 18/Dic/2001 Impresa en Mexico Copyright © 2000.

DIRECTORIO

Juan A. Flores Valdovinos
Editor Responsable

Carlos Carbajal Cuevas
Director

Martha García de la Rosa
Jefa de Diseño

Laura O. Bárcena V.
Diseño de Interiores

Wicked
Clases de Dibujo

Miguel Ángel Gonzaga
Fotografías

Oswaldo Valencia
Liliana Partida
Colaboradores

Tozani
Portada

Delfina Fuentes A.
Corrección de Estilo

Laura O. Bárcena V.
Preprensa

Miguel Ángel Ruiz
Circulación

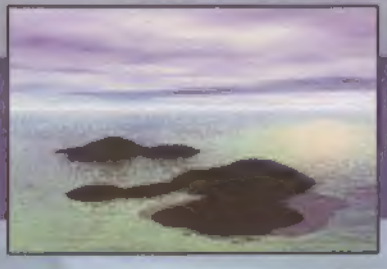
Publicidad comercializada por:TANQUE/GMV
TEL. 52112614
publicidad@tanquegroup.com

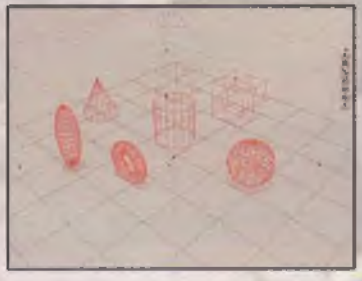
www.editoposter.com

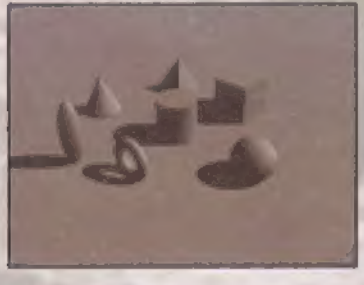
¡Qué tal, amigos de Dibujarte! En esta ocasión vamos a introducimos al programa de diseño de escenarios 3D más usado: Corel Bryce en su versión 5, que es la más reciente.

Imaginarán que al referirnos a un programa de 3D, éste será complejo; en realidad Bryce no es así, al contrario, hablamos de un programa intuitivo, comprensible y manejable; la única limitante puede llegar a ser el idioma, ya que Bryce sólo se consigue en inglés.

Antes de detallar este programa de edición 3D hablaremos del modo en que trabaja; para esto, revisaremos conceptos relacionados con el manejo de software de edición 3D.





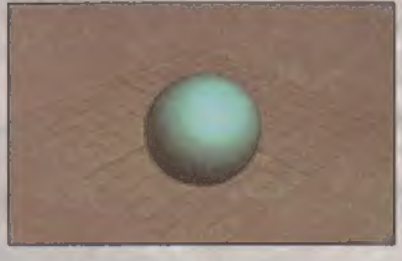


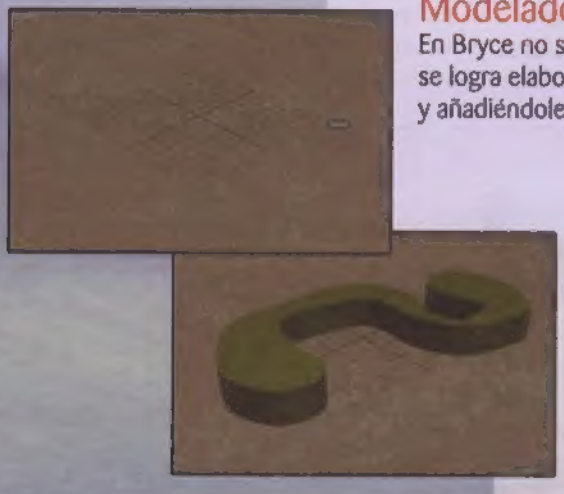
Modelado

Se conoce como modelado a la elaboración de un cuerpo o forma, ya sea mediante figuras geométricas básicas o complejas (esferas, cubos, conos, etc.).

Modelado por medio de Boleanos

Denominamos así a los objetos o cuerpos hechos por medio de unión, intersección, extracción, o recorte de 2 ó más figuras, obteniendo de esto figuras complejas.





Modelado por medio de Curvas

En Bryce no se maneja este tipo de objetos, pero en la mayoría del software 3D se logra elaborar formas por medio del trazado de una curva denotando la silueta y añadiéndole después volumen.

Render

Se entiende como la acción que realiza la computadora para interpretar la información proporcionada por el creativo y elaborar el resultado final en pantalla; este resultado variará en proporción a la cantidad de objetos y efectos dentro de la imagen y la resolución de salida proporcionadas.

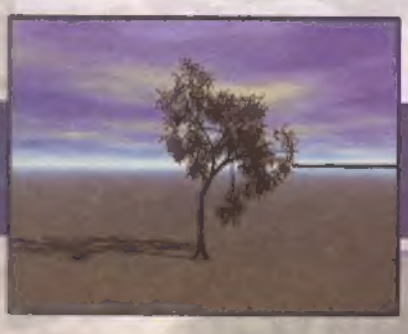
Planos

Como su nombre lo indica, se refiere a todo tipo de plano o superficies donde se puede elaborar un modelado tridimensional; puede ser dotado de textura y efectos como reflejos, gravedad, etc.

Esqueleto

Se le conoce así a la visualización de objetos y personajes 3D en todos los programas de edición 3D, antes de ser rendereados.

En los programas de edición 3D, los modelados se efectúan mediante vectores (coordenadas matemáticas que al ser interpretadas o renderizadas provocan los efectos visuales percibidos en el monitor), el hecho de que estas imágenes se basan en vectores evita que los archivos pesen demasiado, a menos de que el escenario cuente con demasiados efectos como luces, boleanos, etc.

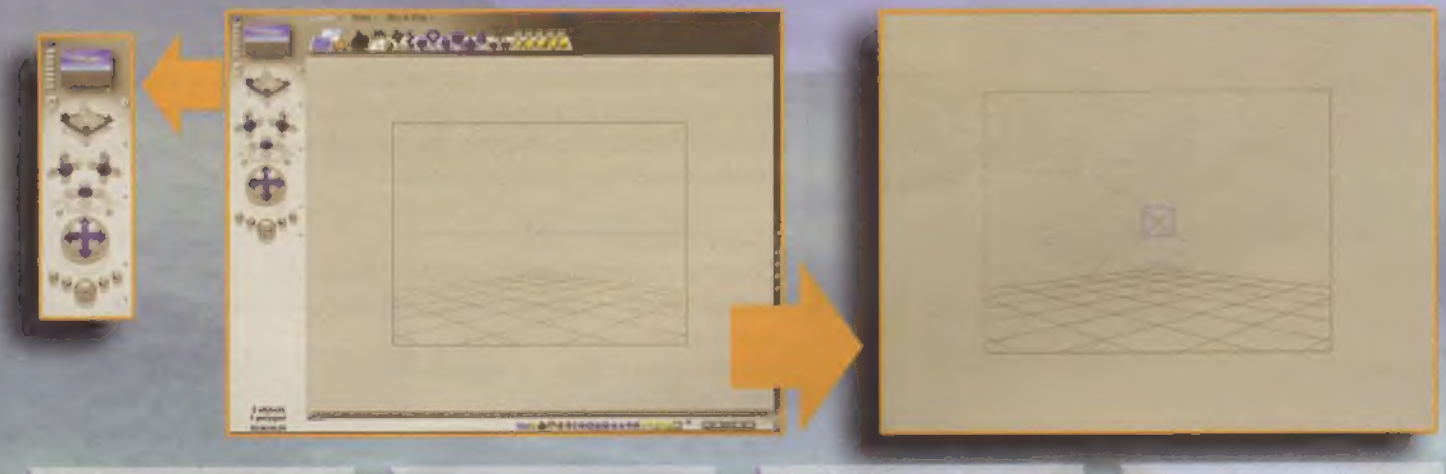


Es importante señalar que manejar estructuras 3D implica tener noción de los principios de tercera dimensión, esto es, cuando elaboras un dibujo en papel, manejas dos dimensiones que son largo y alto (ó X y Y, que son la siglas universales para definir estos elementos). En el 3D se maneja un tercer plano, y así quedan: X (frente), Y (reverso) y Z (altura).

A partir de éstos se debe planear la composición visual.

Conociendo los elementos básicos de la interfaz

Al centro, se encuentra el área de trabajo con opciones de visualización y de rotación de cámara, como todos los programas 3D.



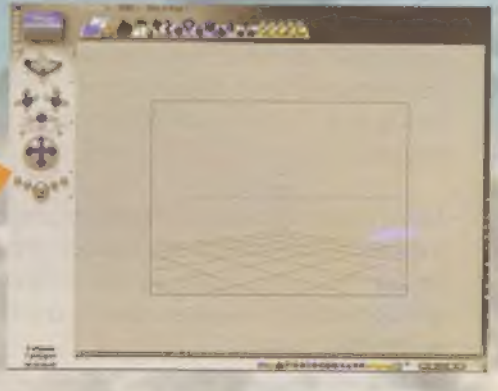
Al lado izquierdo del monitor se ubica la barra de Controles de Cámara y Render, entre estos controladores están los siguientes: Nanopreview. Se encuentra en la esquina superior izquierda de la pantalla (A); se trata de una previsualización a menor escala y rendereada, esta herramienta ayuda a controlar una correcta posición de los objetos en la escena; en la parte inferior hay una flecha que cuenta con opciones de "nanoprevisualización", las cuales no es necesario manipular. Debajo de la Nanopreview se hayan dos pequeños iconos blancos; uno con forma de "silla de director" que es Perspective Toggle (B), el cual permite observar la escena con la cámara situada enfrente, y el otro icono es un aro llamado Flyarround Preview o previsualización aérea, con esta herramienta la escena comienza a girar para darte una imagen desde todos los puntos de vista.

En medio de ambos iconos se encuentra la opción Select Views; ésta te ayuda a cambiar los distintos ángulos de vista para definir la posición correcta de los objetos; por ejemplo, la superior, la lateral y en perspectiva, la cual es más idónea al realizar la escena. Para cambiar la visualización sólo se necesita dar un clic sobre el icono.

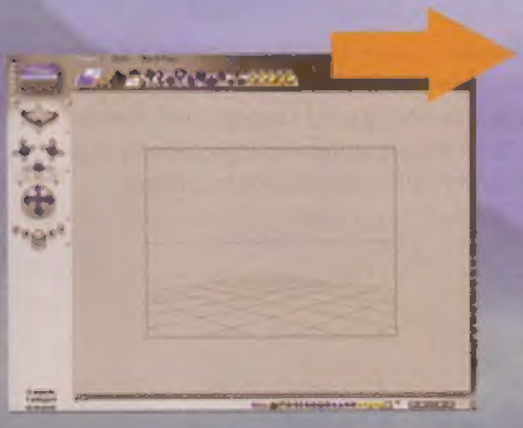
Debajo se encuentran por coordenadas los controles de cámara; son tres y cada uno modifica distintas combinaciones como YZ, XY y XZ. Para cambiar la vista de cámara sólo "arrastra" la flecha en la dirección deseada.

Luego encontramos la Camera Trackball, también modifica la vista de cámara, sólo que se basa en movimientos más angulados y libres, mientras que los controles por coordenadas son más como paneos (movimiento horizontal de la cámara), y tilts (movimientos verticales de la cámara).

Y por último, en la parte inferior se ubican las funciones del Render, éstos son cinco botones de forma esférica, el de la extrema izquierda sirve para activar y desactivar la visualización de las texturas (Texture On/Off); el siguiente es Fast preview mode el cual activa y desactiva el modo rápido de previsualización; al centro se encuentra la opción Render, la cual es el de mayor tamaño y se encarga de interpretar la información de la que ha sido dotada la escena para ofrecer una visualización definitiva; a su derecha está la opción Resume Render, la cual te muestra la visualización anterior de inmediato; y por último, a la extrema derecha, se encuentra el botón Clear & Render que reinicia la renderización de la escena y la visualiza de nuevo, ésta sirve para en caso de que hayas movido los ángulos o posiciones de las cámaras.



En la parte superior, a la derecha de la ventana Nanopreview, se encuentran las opciones más importantes que son las de creación de objetos y efectos, así como sus modificaciones. Éstas son Create (crear), Edit (editar) y Sky & Fog (cielo y niebla).



Por medio de la opción **Create**, y al dar clic en ésta, aparece la paleta de objetos predeterminados que Bryce ofrece, y los presenta por medio de pequeños iconos que los hace fáciles de identificar, estos objetos van desde planos como terrenos, cielos y agua, hasta objetos de entorno como rocas, árboles, además de figuras geométricas, inserción de mapas de bits o imágenes 2D y luces de diferentes formas.

Todos estos objetos son editables y pueden ser modificados a placer, lo que hace que ningún escenario nuevo sea igual al anterior a menos, claro, que contenga los mismos valores y coordenadas agregados.

A la derecha de la opción Create se encuentra la opción de Edición o Edit, la cual al ser activada despliega varios iconos que son:

Materials o Laboratorio de Materiales, dentro del cual puedes seleccionar cualquiera de los materiales prediseñados, editar estos mismos e inclusive crear los propios, así como guardarlos.

Dentro de los materiales que Bryce ofrece se encuentran nubes, rocas, agua, árboles, hojas, metales, efectos especiales, etc.

Experimenta con cada uno de ellos, recuerda que la manera más fácil de aprender un programa es saber para qué sirve cada una de las opciones y qué efectos se obtienen mezclándolas.

a

b

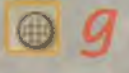
c

Resize o Modificador de Tamaño (a), mediante esta función puedes escalar, alargar o ensanchar tus objetos en cualquiera de las tres dimensiones (X, Z y Y); Rotate o Rotación de Objetos (b), ayuda a modificar la posición de tus objetos sobre su mismo eje hacia cualquier dirección (X, Z y Y); Reposition o Reposicionar Objetos (c), con él puedes cambiar la posición de tus objetos en el plano; Align o alinear (d), te facilita centrar y alinear los objetos exactamente; Randomize (e); y, por último, Edit (terrain/object) o Editar objetos y planos (f), gracias a él puedes transformar tus planos y crear superficies caprichosas, así como editar las montañas y crear erosiones, etc.

d

e

f

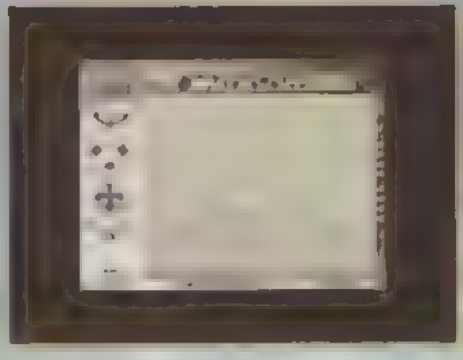


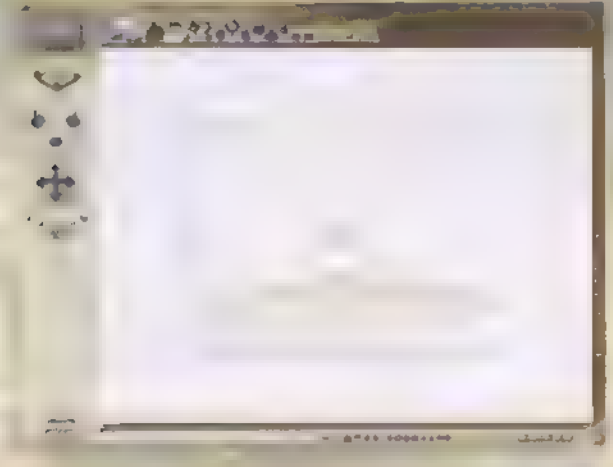
g

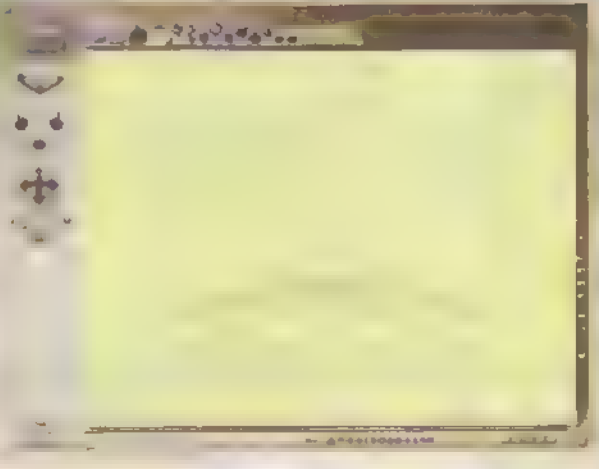
En la parte inferior de la pantalla puedes activar dos opciones por medio del controlador que se encuentra a la extrema derecha inferior del monitor denominado Time/Selection Palette Toggle (g), el cual te muestra dos opciones que son la barra de Control de Animación que cuenta con elementos como Keyframe, Timeline, etc.; y la opción de Selección de Objetos por lista, la cual es de gran ayuda al contar con una gran cantidad de objetos dentro de la escena, cada icono, al ser seleccionado, despliega la lista de objetos de ese carácter que se encuentren en escena, es decir, que el icono de la roca, te mostrará un listado de las rocas con las que cuente tu escenario, y estos mismos pueden ser dotados de un nombre propio para que sea mas fácil su identificación, esto se explicará más adelante.

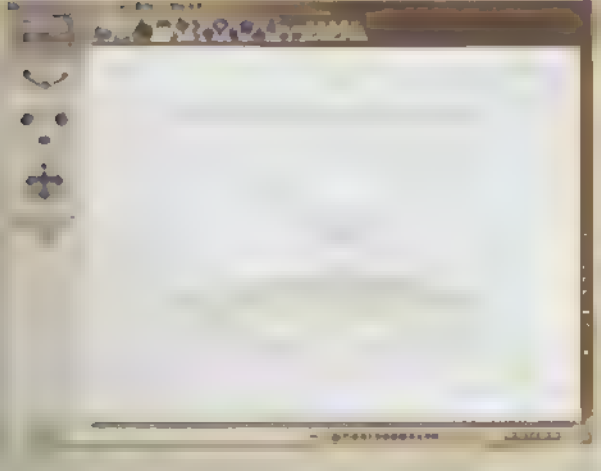
Por último, mencionaremos las opciones que aparecen a la derecha del área de trabajo, las opciones de Display o exhibición, y Wireframe o Malla visual, las cuales sirven para editar los modos de visualización en pantalla, como se explica en la siguiente página.

Demomarker (a), el cual sirve para hacer anotaciones sobre el área de trabajo o realizar bocetos.
Sprayrendering (b), que renderea únicamente la parte afectada por el trazo.
Display Interface Max/Min (c), agranda la interface a pantalla completa o media pantalla.
Background paper (d), sirve para cambiar el tipo de "papel" o superficie del área de trabajo.

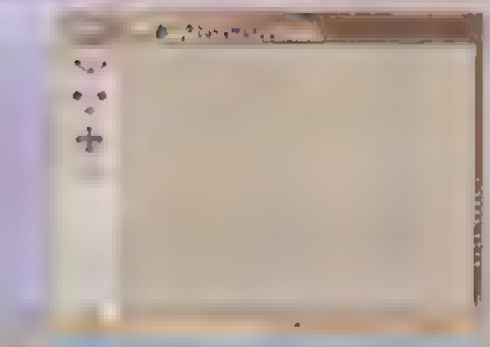


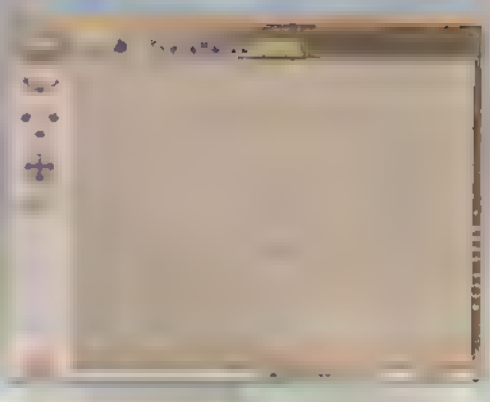


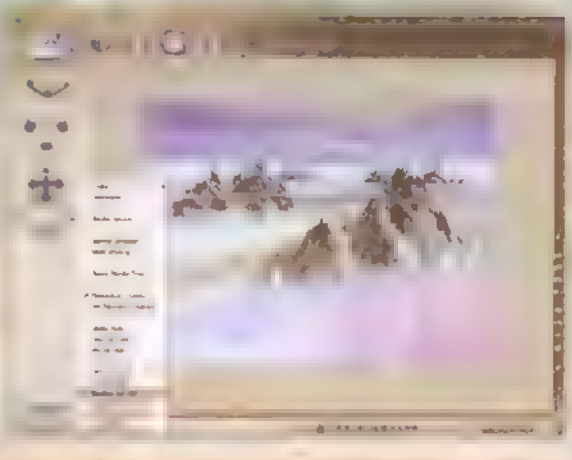




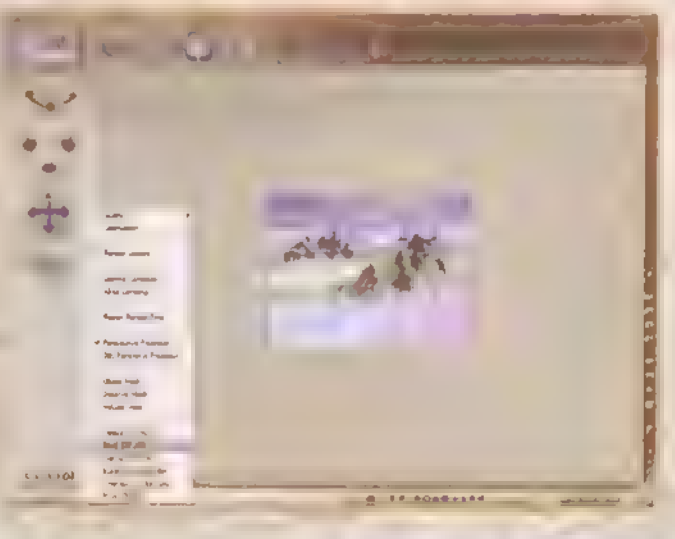
Nano editor (e), activa y desactiva la nano-previsualización.
Plop render (f), activa y desactiva una opción de mini-render que aparece sobre el escenario previamente rendereado.
Depth cue (g), aumenta o disminuye la intensidad de los colores de los objetos en "esqueleto" o vista previa.
Shadows (h), activa y desactiva las sombras de los objetos rendereados.
Underground (i), muestra y oculta la línea del horizonte en el área de trabajo.
Resolution (j), permite ajustar los niveles de resolución de la escena.
Display modes (k), cambia la visualización de la escena del render a "esqueleto" y ésta es la que debe emplearse para continuar trabajando después de realizar una previsualización o render.
Zoom In & Out (l), aumenta y disminuye el acercamiento.
Pan tool (m), que te ayuda a realizar paneos a través de tu escena.



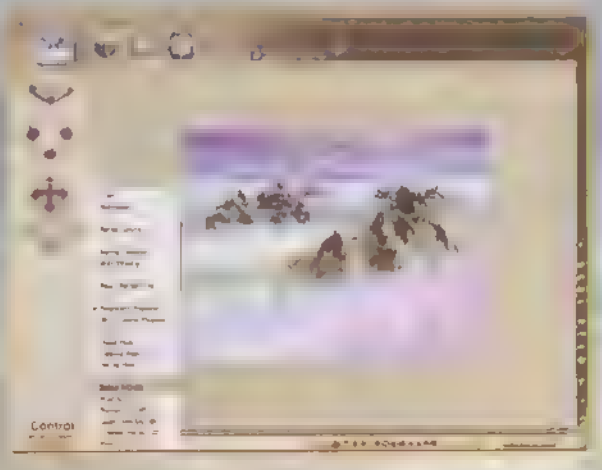


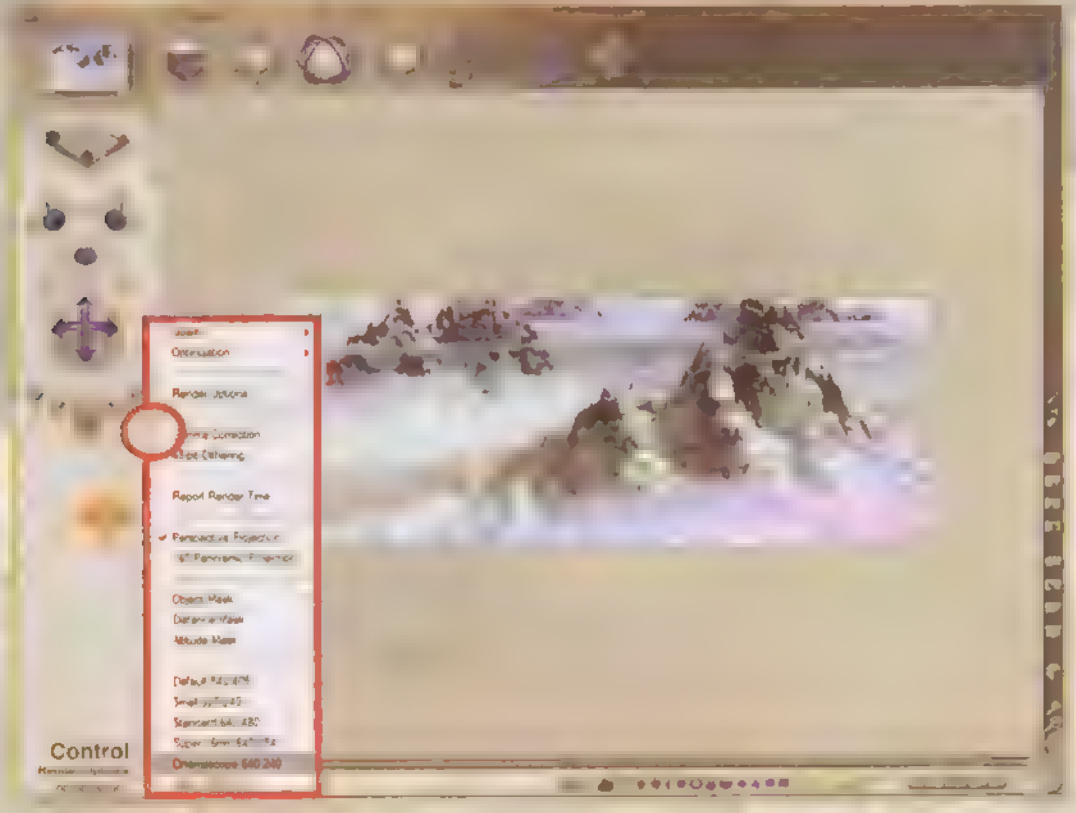


Además, **Corel Bryce** cuenta con distintas opciones de visualización del escenario como son: la estándar, super 16 mm, small, photo, default, etc.



Todas ellas presentan distintas cualidades entre las que destacan, obviamente, el tamaño y la resolución del render, éstas las puedes seleccionar mediante la flechita a la derecha de los controles de Render, pero ten en cuenta que algunas de estas opciones aumentarán la cantidad de Memoria Ram que empleará Bryce para trabajar, y esto puede ocasionar un bajo rendimiento de tu PC. En algunos casos lo mejor es dejar la máquina 'renderando' por la noche, si es un trabajo muy pesado, o tratar de trabajar lo menos posible con ella mientras realiza el render.



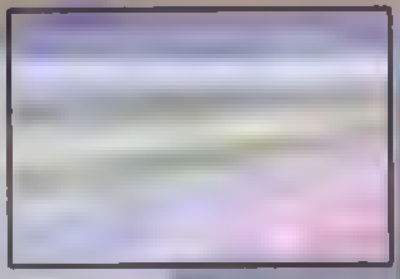


Ahora veremos las características principales de los objetos de Corel Bryce

Para crear objetos dentro de Bryce sólo es necesario dar un clic en cualquiera de los iconos de la paleta Create para que éstos se sitúen y se presentará en modo de esqueleto o malla, ya seleccionados éstos, podrás ver que a su izquierda se muestran pequeños iconos de propiedades del objeto los cuales varían en función del mismo, éstos son: Edit atributes, dentro del cual aparecen las funciones generales de conexión y de animación, dentro de las opciones generales puedes modificar valores como el nombre del objeto y su valor (positivo o negativo), así como la opción de bloquear y modificar su posición dentro de la escena; Family, que simplemente se refiere a un color que se le da a cada familia de objetos como las rocas, los árboles, etc., todo esto para una identificación más sencilla de los mismos; Link to parent (a), sirve para vincular objetos entre sí; Track object (b), determina el centro del pivote de traslación de los objetos con respecto a otros objetos dentro de la escena; Material (c), es un vínculo con el editor de materiales de los objetos; Edit object (d), te permite editar las propiedades de los objetos en caso de que no se trate de figuras geométricas; y por si tu objeto se encuentra por debajo de la línea de "tierra" aparece un icono denominado Land up (e) el cual eleva el objeto a su posición adecuada sobre el plano de referencia del área de trabajo.

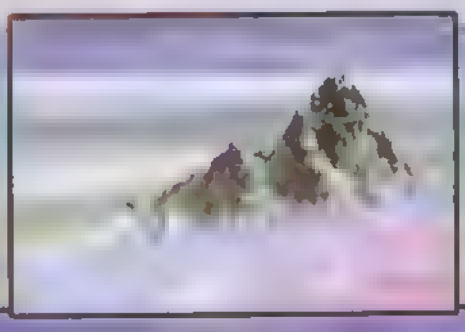
Ahora vamos a crear un paisaje sencillo en sólo 4 simples pasos:

1 Lo primero que hay que hacer después de abrir un archivo nuevo, es seleccionar el plano predeterminado que aparece en la escena para añadirle una textura (después de seleccionar el plano selecciona el icono "M" que aparece a un lado de éste o el menú "Materiales"), que en este caso será **Roces & Ices**, para que tu paisaje al renderearlo se vea como en la siguiente página.



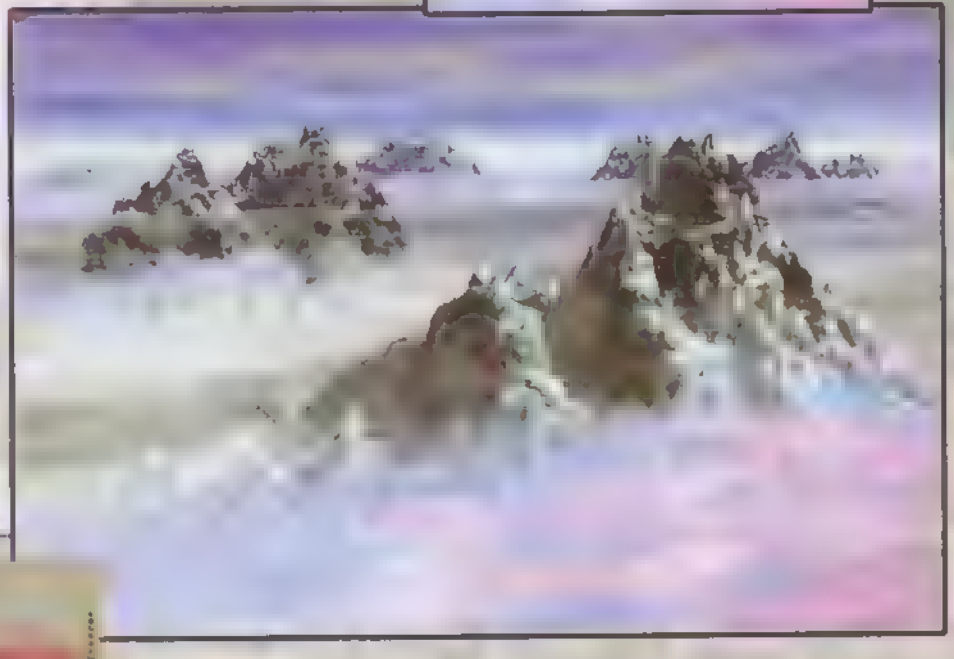
2 Lo siguiente será crear dos planos de cielo por medio del icono **Cloud Plane**, el primero será el fondo de tu escenario y el segundo dará la apariencia de una neblina baja entre las montañas, te aconsejo experimentar con las distintas posibilidades de cielos con las que cuentas en tu menú de materiales, en este escenario se empleó el cielo **Romantic Sunset** para ambas opciones.

3 Después, crea una montaña con la opción **Create Terrain** del menú **Create** y añade la misma textura que al plano, es decir, **Roches & Ices**, el tamaño y la posición dependerán de tu gusto, recuerda que puedes modificar éstos en el menú **Edit** con las herramientas **Rezise (a)** y **Reposition (b)** y deberá verse algo así:



4 Por último, basta con que dupliques la montaña **(Ctrl+D)** y los rotes en diferentes ángulos con la herramienta **Rotate (c)** para que no se vean idénticas, y variar el tamaño de éstas, para acomodarlas a través de tu escenario con la opción **Reposition**, y el paisaje final será algo similar a esto. Como puedes haberte dado cuenta, el funcionamiento de Bryce es muy sencillo, y sólo es necesario adentrarse un poco con él para crear escenarios de lo más vistosos.

Próximamente te enseñaré cómo crear lagos por medio de los valores de lo objetos, montañas y árboles personalizados y formaciones rocosas caprichosas con el editor de materiales, texturas, etc.



Bueno, esperamos que este tutorial, cortesía de **Wyked**, les haya gustado y los invite a experimentar realizando dibujos con Bryce, de Corel No olviden practicar. ¡Hasta la próxima!

GIGER

El nombre de Giger es sinónimo de más de 30 años de arte surrealista oscuro.

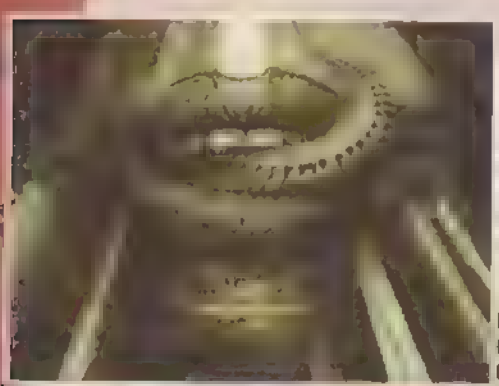
Considerado por algunos artistas y gente en general como "el artista del terror", Giger nació en una provincia suiza llamada Chur, el 5 de febrero de 1940

Las obras de Giger denotan una mentalidad extraña, oscura y un tanto enfermiza, empezando por su forma de trabajar con el aerógrafo y terminando por toda esa imaginación siniestra y de pesadilla que es base fundamental de todas sus obras.

A los 20 años de edad, Giger fue influenciado por pintores de la talla de Bocklin, Dalí, Holéese, Schroder Sonnenstern, Bellver, Duchamp y Ernst Para 1962 se trasladó a Zurich, donde estudió arquitectura y diseño industrial

En 1964 Giger asiste al segundo curso de la Escuela de Artes Industriales, de esa época datan los dibujos a tinta conocidos como "Atom-kinder" (Los Niños de la Era Atómica). También llegó a publicar artículos y dibujos en la revista de alumnos de la escuela cantonal de Coira. Realiza expresivos cuadros tachistas realizados con pintura a la cola aplicada sobre el papel con un gran pincel y una rasqueta de goma, realiza sus primeros trabajos en poliéster, principalmente máscaras, al igual que una mesa

Tras concluir sus estudios en la Escuela de Artes Industriales, en 1966, pasa un corto periodo de tiempo en la casa de campo de su padre y allí realiza obras como: El Torso, Cabeza I y II. En el otoño comienza a trabajar como diseñador colaborando con Andreas Christen en una gama de muebles para oficina de la empresa Knoll Internacional Vive en la casa del actor Paul Weiber, donde conoce a la bella actriz Li Tobler de la que se enamora locamente, ella fue su musa y pareja hasta 1975, cuando ella falleció De hecho, fue durante su relación con Li Tobler

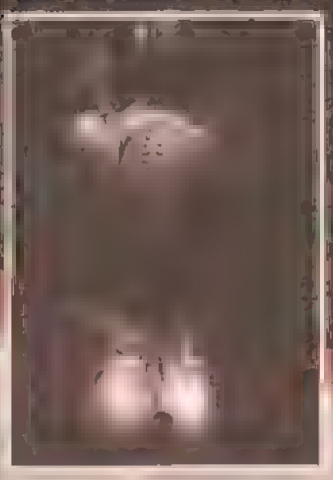


cuando Giger desarrolló su concepto pictórico de la Biomecánica, sello distintivo y autónomo que ha hecho de Giger un artista a nivel mundial, asimismo, realizó varias obras con la técnica del aerógrafo donde la imagen principal es Li

Aparte del trabajo habitual para ganarse el pan, realiza, durante largas noches, dibujos a tinta de formato cada vez mayor e inaugura su primera exposición individual en la Galerie Benno de Zurich

Para cuando Giger y Li se mudan a la buhardilla abandonada de una casa en 1967, conocen al escritor Sergius Golowin y al cineasta F.M Murer, y Giger participa en la "Exhibición de Poetencia" de Urban Gwerder, en el que se incluye un corto de diez minutos High, un documental de F.M Murer sobre la obra de Giger

La vida de Giger daría un giro drástico gracias a su amigo Basilio Schmid, quien en 1968 lo convence de que abandone su trabajo en el estudio de Andreas Christen para así tener más tiempo para dedicarse al arte. Giger comienza la difícil tarea de realizar un tanque de poliéster-vinilo para un perro y para el "monstruo" su primer extraterrestre. El monstruo posee un aparato para registrar imagen y sonido y está situado en la cabeza y en el pecho, este trabajo fue encargado por Murer para un cortometraje



Ya para 1969 H.H. Kunz, un amigo, coleccionista y copropietario de la primera editorial de pósters de Suiza, imprime los primeros pósters con cuadros de H.R. Giger y los comercializa por el mundo entero.

Jorg Stummer incluye dos serigrafías en su edición y Bruno Bioschofberger imprime la carpeta de serigrafías "Biomechanoiden".

En los años siguientes, de 1970 a 1976, Giger se dedica a realizar sus obras tituladas "Cuadros de baño", el cuadro Die vier Elemente (Los cuatro elementos); posteriormente, realiza los cuadros Badewanne (Bañera) y W.C., los cuadros parecen estar recubiertos de piel.

Giger compra un pequeño chalet donde se va a vivir con Li. Posteriormente, ambos realizan un viaje a Inglaterra para visitar a su amigo F.M. Murer. Nuevamente hacen mancuerna Murer y Giger y deciden rodar el documental Passagen, paisajes con piel y las instalaciones realizadas con pistola aerográfica.

Giger recibe el encargo para diseñar la portada de un disco del grupo de rock británico Emerson, Lake and Palmer, el LP Brain Salad Surgery.

Era el año de 1972 cuando Giger tuvo su primer contacto con el aerógrafo, gracias a su amigo Hugo Schuhmaker, que había tenido una formación como retocador y quien le decía continuamente a su amigo Giger que eran necesarios cinco años para poder dominar este instrumento, a lo que Giger comentó en su libro **WWW HR Giger.com**: *"En mi caso, me bastó realizar unas cuantas obras, obras de ensayo, para poder conocer este instrumento (el aerógrafo)... para mí no fue difícil poder manejarlo para ser un principiante"*

Así fue como Giger comenzó a realizar sus primeras obras con el aerógrafo, de 1972 a 1975 realizó obras con temas variados, técnica con tinta diluida y acrílico, hizo obras en grandes formatos de 240 x 4[illegible] cm y 240 x 280 cm, el motivo por el que estas obras fueran las más grandes se debe a que era el máximo formato que cabía en su estudio.

El 5 de febrero de 1976 es el cumpleaños número 36 de Giger y lo festeja inaugurando en Frankfort la nueva galería Sydow Jarkwitz con una exposición especialmente concebida para este espacio. A [illegible] no tiempo se publica un catálogo con reproducciones de todos los cuadros y un texto del catedrático Horst Albert Glaser.

La relación de nueve años con Li, termina trágicamente con su muerte, deja un vacío en la vida de Giger. En el club "Ugly", de Heilsteinle en Reinterswil y en [illegible] de amistades de Giger se [illegible] "The second celebration of the Tour" que representa por un lado la inauguración del club y por otro un homenaje en recuerdo a Li.

A través de contactos que van desde Bob Venosa, un pintor americano, hasta Salvador Dalí o Alexandro Jorodowski, autor de la película "El Topo" y "Holly Mountain", Giger recibe el encargo de colaborar en la película "Dune".

ASGARD COMICS

MULTIPLAZA ARAGÓN
LOCAL No 163
AV HANK GONZALEZ No 120
COL RINCONADA DE ARAGÓN
TEL. 26 46 26 85

PLAZA COACALCO
LOCAL No 84
VIA LÓPEZ PORTILLO No 220
COL SN LORENZO TETELCO
COACALCO, EDO DE MEXICO

Una de las mejores opciones en Ecatepec, cualquier coleccionista puede encontrar lo que necesita en esta tienda, y si no está lo que busca, puede encargar tanto revistas como cómics, figuras, juguetes coleccionables, soundtracks, tarjetas y DVD's de animación japonesa. Ya anteriormente habíamos contado con la participación de Asgard Comics en un concurso de esta revista; sin embargo,en este especial, decide participar organizando un concurso de dibujo estilo MANGA y obsequiándonos como premio a dicho concurso una figura de colección de Inu Yasha, la obra más recientemente adaptada a animación de la famosa autora de manga Rumiko Takahashi.

BASES DEL CONCURSO:

1- REALIZAR UNA ILUSTRACIÓN ESTILO MANGA EN DONDE EL TEMA SEA LA TRADICION DE JAPON, COMBINADA CON MISTICISMO.

2- LA ILUSTRACIÓN PUEDE SER UN PERSONAJE O UN PAISAJE, A COLOR, USANDO CUALQUIER TÉCNICA, YA SEA MANUAL O DIGITAL. NO SE ACEPTAN TRABAJOS A BLANCO Y NEGRO O GRISES PARA ESTE CONCURSO.

3- LA MEDIDA DEL TRABAJO DEBE SER UN OCTAVO DE CARTULINA ILUSTRACIÓN (28 X 35 CM. APROXIMADAMENTE). EN CASO DE SER UN ARCHIVO DIGITAL, EL ORIGINAL DEBE TENER LA MISMA MEDIDA, POR LO MENOS A 300 DPI.

4- SI EL TRABAJO ES DIGITAL, DEBE ENVIARSE UNA COPIA EN BAJA RESOLUCIÓN (A 100 DPI, MAXIMO) EN FORMATO .jpg, EL GANADOR SERÁ CONTACTADO PARA PEDIRLE EL ARCHIVO ORIGINAL Y PUBLICARLO. LA DIRECCION PARA MANDAR LOS TRABAJOS ES: **dibujarte2003**@yahoo.com.mx CON EL SUBJECT "CONCURSO ASGARD COMICS"

5- LOS TRABAJOS MANUALES DEBEN SER ENVIADOS POR CORREO O LLEVADOS PERSONALMENTE A:

LA FECHA LIMITE DE ENTREGA DE TRABAJOS ES EL 24 DE DICIEMBRE DE 2004

TODOS LOS TRABAJOS, TANTO MANUALES COMO DIGITALES DEBEN INCLUIR LOS DATOS DEL AUTOR

Gánate un set de dibujo básico cortesía de DibujArte y el equipo creativo

versión 2.0

En el mes de abril lanzamos una convocatoria que, por errores de cálculo, se publicó dos semanas después de la fecha de cierre del concurso. Fueron muy pocas las cartas que recibimos con trabajos, y muchas las que nos reclamaron con justa razón. Para enmendar nuestro error, decidimos re-lanzar la convocatoria aprovechándonos de este especial de regalos y concursos. Así que aquí tenemos nuevamente la convocatoria, para todas aquellos que quisieron participar y se quedaron con las ganas. Las personas que mandaron sus trabajos en el mes de abril serán tomados en cuenta para este nuevo concurso, pero si quieren enviar trabajos nuevos, también son aceptados.

BASES:

1. El concurso está abierto para todas las personas de la República Mexicana.
2. Se aceptan trabajos tanto manuales como digitales.
3. Los trabajos deben medir 21 x 27 cm. (a 300 ppi de resolución y en CMYK, si son digitales), y pueden ser en blanco y negro o a color, la técnica es libre.
4. El tema es dibujar a los colaboradores de la revista DibujArte, usando tu imaginación. Puedes basarte en las fotos de la siguiente página para ver ciertos rasgos y darte una idea de cómo es cada uno de ellos, pero no es necesario que trates de completar las fotos. Usa tu imaginación y sorpréndenos.
5. La fecha límite de recepción de trabajos, será el 24 de diciembre del 2004. En los trabajos que lleguen por correo postal, tomaremos en cuenta la fecha del sello de envío. En envíos digitales, se tomará en cuenta la fecha de envío en el subject.

Envía o lleva tus trabajos manuales a:

Revista DibujArte,

Concurso Dibuja al Equipo Creativo

Salvador Díaz Mirón # 156,

Col. Santa María la Ribera

C.P. 06400, México, D. F.

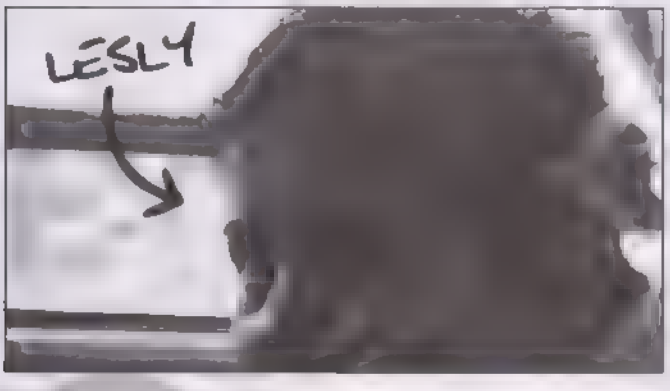
Envía tus trabajos digitales en resolución de 100 ppi a la dirección:

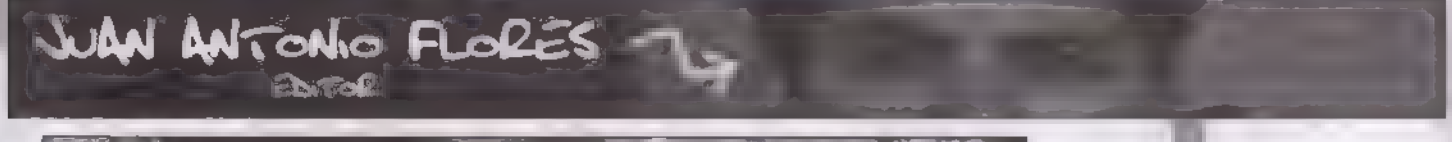
dibujarte2003@yahoo.com.mx

(En caso de resultar ganador, nos comunicaremos con el autor para solicitarle el original en alta resolución.)

GÁNATE UN SET DE DIBUJO BÁSICO CORTESÍA DE DibujArte

DIBUJANDO AL EQUIPO CREATIVO DE TU REVISTA...





LILIAN

AQUÍ DEBERÍA IR ¡RATZU, PERO NO TENEMOS NINGUNA FOTO DE ELLA...

Gánate un Sensacional dibujo de los colaboradores de DibujArte

Dentro de las convenciones, muchos lectores han podido conseguir sketches y dibujos originales de los colaboradores de DibujArte, pero hay muchos fans que no pueden asistir a dichos eventos por una u otra razón y no han tenido la oportunidad de hablar con ellos. Para todos aquellos fans de Dibujarte que conservan toda su colección y desean tener una ilustración original de algún colaborador, pondremos a prueba sus conocimientos con una serie de trivias que, para poder contestar, debes buscar en tu colección rápidamente y mandar tu respuesta vía correo electrónico. La primera carta que llegue con las respuestas correctas, será la ganadora del dibujo. ¡NO PIERDAS TIEMPO!

Trivia No. 1:

1.-¿En qué número de Dibujarte entrevistamos a Mark Waid?

2.- Menciona los 6 pasos básicos para trazar a un samurai.

3.- ¿En qué número de Dibujarte viene el artículo "Romanticismo y el Cómic, parte II"?

4.- ¿Cuál es el número de Dibujarte del Especial de Manos?

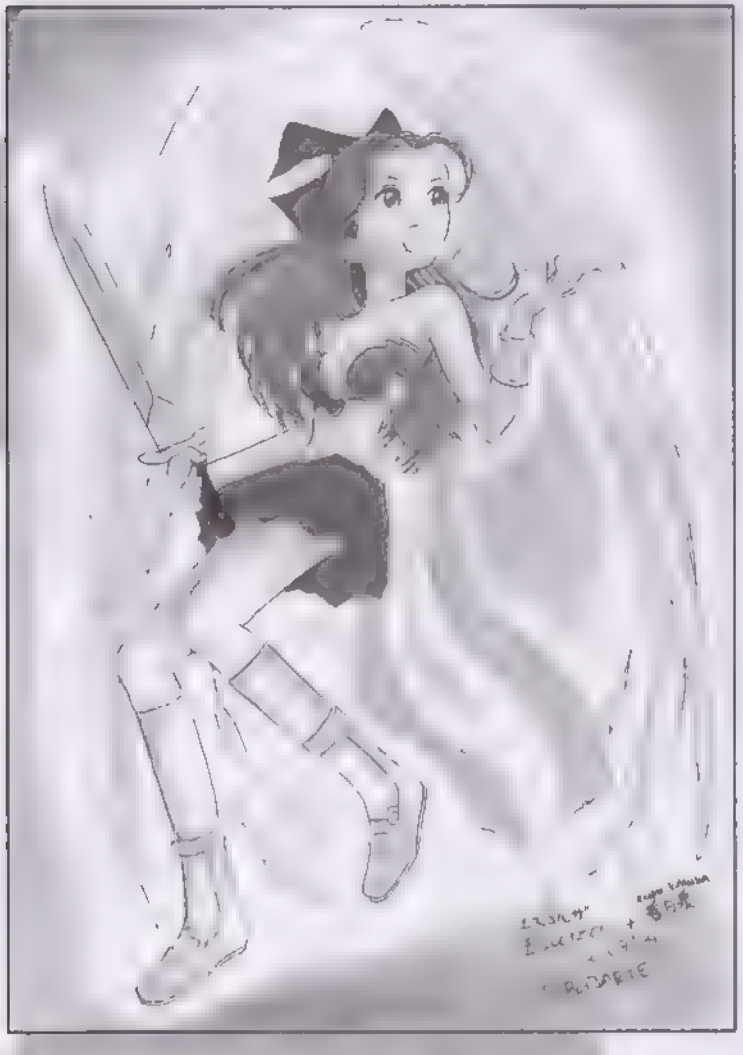
5.- Menciona los utensilios de trazado de los que hablamos en Dibujarte No. 28.

CORREO ELECTRÓNICO: dibujarte@editoposter.com

Subject para esta trivia: 'TRIVIA DRACO-IZUMI'

Gánate un Sensacional dibujo de los colaboradores de DibujArte

Dentro de las convenciones, muchos lectores han podido conseguir sketches y dibujos originales de los colaboradores de DibujArte, pero hay muchos fans que no pueden asistir a dichos eventos por una u otra razón y no han tenido la oportunidad de hablar con ellos. Para todos aquellos fans de ibujarte que conservan toda su colección y desean tener una ilustración original de algún colaborador, pondremos a prueba sus conocimientos una serie de trivias que, para poder contestar, debes buscar en tu colección rápidamente y mandar tu respuesta vía correo electrónico. La primera carta que llegue con las respuestas correctas, será la ganadora del dibujo. ¡NO PIERDAS TIEMPO!



Trivia No. 28

1.-¿Quién realizó las texturas en acuarela manga en Dibujarte No. 28?

2. - ¿Qué número de revista corresponde al "Especial de Luz y Sombra Parte I"?:

3.- ¿En qué número comenzaron a recomendarse Películas en DVDs?

4.- ¿Cuál es la definición del escorzo que se da en Dibujarte 29?

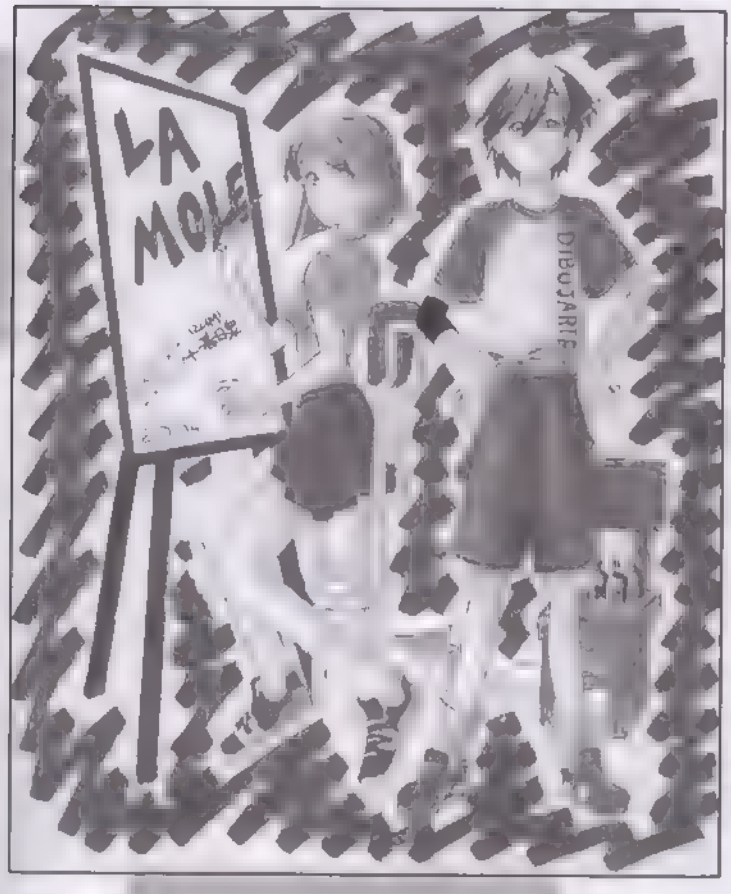
5.- Dibujarte 37 es número especial, ¿de qué?

CORREO ELECTRÓNICO: dibujarte@editoposter.com

Subject para esta trivia: "TRIVIA ESCORZA-IZUMI"

Gánate un Sensacional dibujo de los colaboradores de DibujArte

Dentro de las convenciones, muchos lectores han podido conseguir sketches y dibujos originales de los colaboradores de DibujArte, pero hay muchos fans que no pueden asistir a dichos eventos por una u otra razón y no han tenido la oportunidad de hablar con ellos. Para todos aquellos fans de ¡bujarte que conservan toda su colección y desean tener una ¡lustración original de algún colaborador, pondremos a prueba sus conocimientos una serie de trivias que, para poder contestar, debes buscar en tu colección rápidamente y mandar tu respuesta vía correo electrónico. La primera carta que llegue con las respuestas correctas, será la ganadora del dibujo. ¡NO PIERDAS TIEMPO!



Trivia No. 3:

1.-¿En qué número de DibujArte hablamos de cómo dibujar un dragón y las orejas de un elfo?

2.- ¿Quién es nuestro entrevistado en Dibujarte No. 7?

3.- ¿Qué número de Dibujarte corresponde al especial de Ciencia Ficción?

4.- Nombre de la edición para niños de la revista DibujArte.

5.- ¿Cuándo se empezaron a ¡lustrar las portadas de DibujArte con trabajos de autores mexicanos?

CORREO ELECTRÓNICO: dibujarte@editoposter.com

Subject para esta trivia: 'TRIVIA IZUMI-ESCORZA 2'

Gánate un Sensacional dibujo de los colaboradores de DibujArte

Dentro de las convenciones, muchos lectores han podido conseguir sketches y dibujos originales de los colaboradores de DibujArte, pero hay muchos fans que no pueden asistir a dichos eventos por una u otra razón y no han tenido la oportunidad de hablar con ellos. Para todos aquellos fans de ¡bujarte que conservan toda su colección y desean tener una ilustración original de algún colaborador, pondremos a prueba sus conocimientos una serie de trivias que, para poder contestar, debes buscar en tu colección rápidamente y mandar tu respuesta vía correo electrónico. La primera carta que llegue con las respuestas correctas, será la ganadora del dibujo. ¡NO PIERDAS TIEMPO!

Trivia #4:

1.-¿En qué reedición de Dibujarte se dan tips sobre cómo hacer apuntes?

2.- ¿Cuáles colaboradores participaron en nuestro primer especial de color?

3.- ¿Qué número trata el tema de perspectiva en la mayor parte de sus páginas?

4.-¿Cuántos números especiales de estilo americano han salido publicados?

5.-¿Cuál fue el tema de la primera clase que realizaron los hermanos Escorza y en qué número se publicó?

CORREO ELECTRÓNICO: dibujarte@editoposter.com

Subject para esta trivia: 'TRIVIA ESCORZA AMERICANO'

HOJAS DE PRÁCTICA

PUEDES USAR ESTAS ILUSTRACIONES PARA PRACTICAR LAS TÉCNICAS QUE TE ENSEÑA ESTA REVISTA, PERO RECUERDA SIEMPRE RESPETAR EL CRÉDITO DEL AUTOR.

© JUAN CARLOS HERNÁNDEZ "ANGEL"

HOJAS DE PRÁCTICA

PUEDES USAR ESTAS ILUSTRACIONES PARA PRACTICAR LAS TÉCNICAS QUE TE ENSEÑA ESTA REVISTA, PERO RECUERDA SIEMPRE RESPETAR EL CRÉDITO DEL AUTOR.

CENTER PLAZA
LOCAL 20 MANZANA 20
AV. HANK GONZÁLEZ No. 50
(AVENIDA CENTRAL)
TEL. 044 55 13 64 02 93

[illegible] MEJORES OPCIONES EN ARAGÓN. YA SEA EN TARJETAS, DVD'S, FIGURAS DE [illegible] PULGADAS. AQUÍ PUEDES ENCONTRAR COSAS QUE DIFÍCILMENTE ENCONTRARÁS EN OTROS LADOS, Y AÚN CUANDO NO ENCONTRARAS LO QUE BUSCAS, SIEMPRE PUEDES ENCARGAR EL ARTÍCULO QUE HAGA FALTA EN TU COLECCIÓN. VAGO COMIC'S PARTICIPA CON NOSOTROS ORGANIZANDO UNA TRIVIA QUE TENDRÁ COMO PREMIO UN ARTÍCULO DE SUPERCOLECCIÓN: LA FIGURA DE ACCIÓN DE CLOWN, DE LA COLECCIÓN SPAWN SERIE 7, IMPORTADA Y ORIGINAL QUE INCLUYE UN CÓMIC DE EDICIÓN ESPECIAL. ¡SÓLO PARA COLECCIONISTAS!

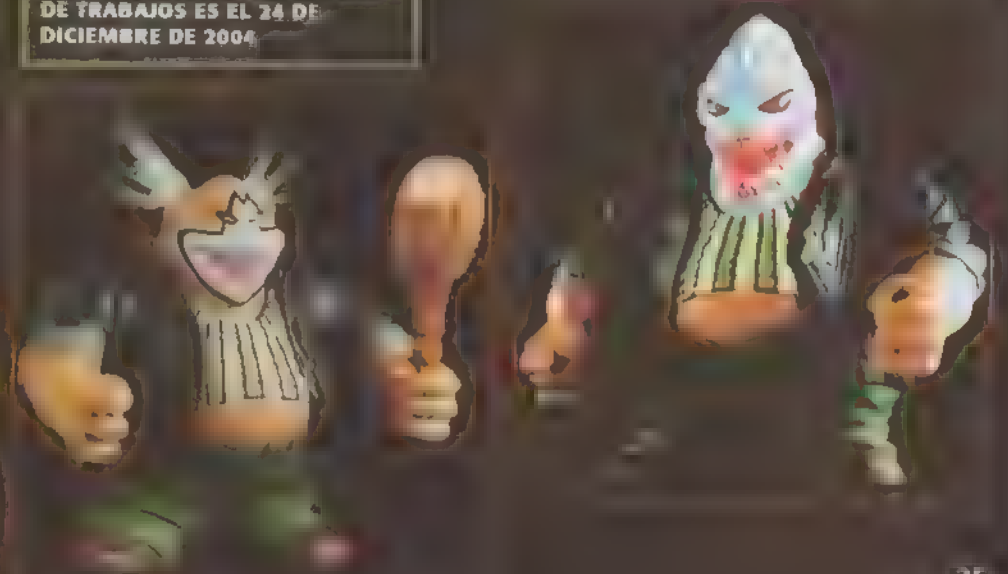
TRIVIA:

1- McFARLANE TOYS, ADEMÁS DE SPAWN, ¿DE QUÉ OTROS CÓMICS HA CREADO FIGURAS COLECCIONABLES?
2- MENCIONA TRES TÍTULOS DE CÓMIC ESTADOUNIDENSE EN LOS QUE HAYAN PARTICIPADO GUIONISTAS, DIBUJANTES, ENTINTADORES O COLORISTAS MEXICANOS.
3- ¿EN QUÉ NÚMERO [illegible] CÓMIC AMERICANO?

BASES

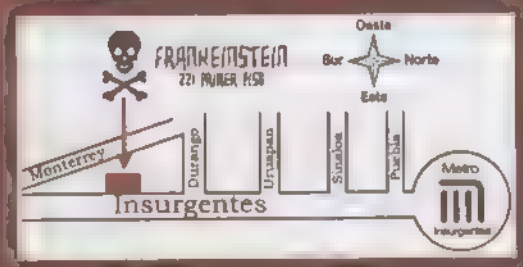
- LAS RESPUESTAS A ESTA TRIVIA DEBERÁN SER ENVIADAS EXCLUSIVAMENTE AL CORREO ELECTRÓNICO. NO SE ACEPTARÁN RESPUESTAS QUE LLEGUEN POR CORREO POSTAL.
- EL GANADOR SERÁ EL AUTOR DEL PRIMER CORREO [illegible] TODAS LAS RESPUESTAS CORRECTAS A LA TRIVIA.
- LA TRIVIA ESTÁ ABIERTA PARA CUALQUIER PERSONA DE CUALQUIER PARTE DE LA REPÚBLICA MEXICANA.
- SI EL GANADOR VIVE EN LA CIUDAD DE MÉXICO O EL ÁREA METROPOLITANA, EL PREMIO LE SERÁ ENTREGADO PERSONALMENTE, SI VIVE EN EL INTERIOR DE LA REPÚBLICA, EL PREMIO LE SERÁ ENVIADO VÍA CORREO CERTIFICADO.
- EL CORREO ELECTRÓNICO DEBERÁ INCLUIR LOS DATOS COMPLETOS DEL AUTOR, ADEMÁS DE UN NÚMERO TELEFÓNICO PARA PODER CONTACTARLO EN CASO DE RESULTAR GANADOR.
- LA DIRECCIÓN PARA MANDAR LAS RESPUESTAS [illegible] CON EL SUBJECT: TRIVIA VAGO COMICS.

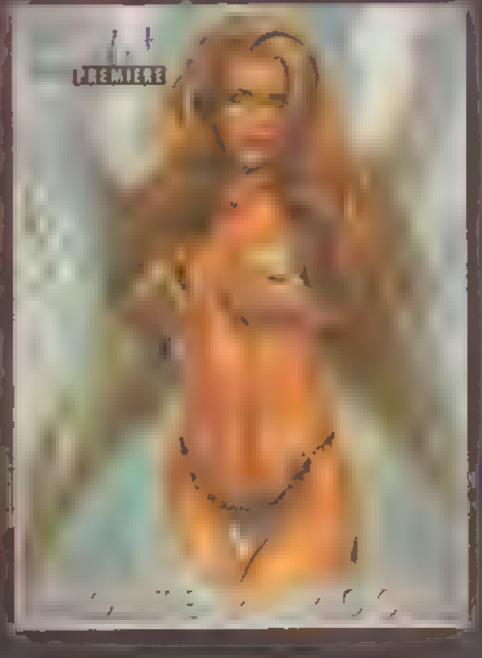
LA FECHA LÍMITE PARA ENTREGA DE TRABAJOS ES EL 24 DE DICIEMBRE DE 2004



FRANKEINSTEIN
COMICS & AIRBRUSH ART

INSURGENTES SUR 221, 1er PISO
A 4 CUADRAS DEL METRO INSURGENTE
TEL: 10 54 72 86
frankeinstein221@yahoo





BASES DE LA TRIVIA:

[illegible]

POR CORREO POSTAL EN CUALQUIERA DE LOS [illegible] EL REMITENTE DEB[illegible] ADJUNTAR SUS DATOS COMPLETOS [illegible] CONTACTARLO EN CASO DE RESULTAR GANADOR [illegible] EL PREMIO SE DARA A LA PERSONA QUE MANDE LA [illegible] DAS [illegible] PREGUNTA [illegible] ADEMAS [illegible] VINTERPRETACION [illegible] FRANKENSTEIN EN [illegible] OBRE [illegible] UENTA [illegible] ONTENGAN [illegible] RACION [illegible]

[illegible] DE DICIEMBRE [illegible] 2003

[illegible]

[illegible]

TRIVIA FRANKEINSTEIN [illegible]

Cuando se habla de dibujantes mexicanos, uno inmediatamente piensa en habitantes de las grandes urbes de la República, ya sea en el norte o en el centro, pero es difícil ubicar grandes talentos en el sur del país y mucho menos recordar algún nombre de aquellos que desde tierras mayas pugnan por ser reconocidos como artistas y creativos del dibujo.

En la Ciudad Blanca, Mérida, varios dibujantes y diseñadores se reúnen para formar un grupo de trabajo que pueda consolidarse en el mercado. Cada uno es talentoso, cada uno tiene ideas frescas, nacidas de la antigua tradición que rige las tierras sureñas y la modernidad que el mundo actual exige, y su propuesta como grupo pretende llegar lejos sin copiar a nadie, siendo un Alter Ego.

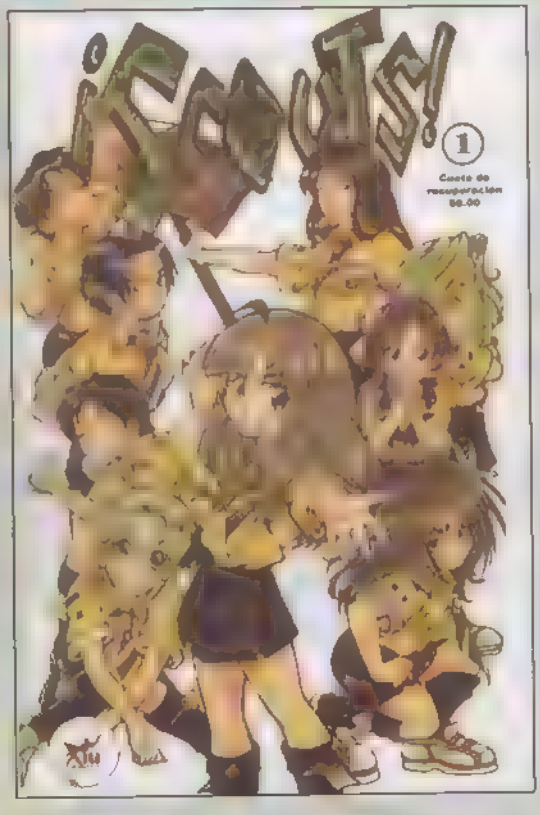
Este equipo, que surge en Mérida, Yucatán, se conforma de 11 chavos inquietos y comprometidos con lo que hacen: Alberto Andrade, Irene Martínez, Alonso Pérez, Juan Fleites, Humberto Chi "Tochi", Sergio Pérez Moo, Cristian Pacheco, Sergio Neri, Gonzalo Heredia, Iván Escalante y Luis Lara.

Todo surge a raíz de un concurso de historietas realizado por la Preparatoria 2 de la UADY (Universidad Autónoma De Yucatán), en esas fechas, Alberto trabajaba en Mundo Cómic, de Mérida, y es invitado para ser juez del concurso.

Irene y Alonso ya se conocían un poco; en ese concurso Alonso ganó el primer lugar y ella, que participó usando el nombre de una amiga, un premio especial por el manejo de los personajes; eso hizo que descubrieran sus inquietudes de dibujar y que fueran juntos con Alberto para proponerle la creación una historieta. Él, después de pensarlo un tiempo, decide aventurarse y de ahí surge Kharsag, con Alberto como guionista, Irene diseñando y dibujando personajes y Alonso, realizando los fondos.

Haciendo sus reuniones en una oficina del papá de Alonso, planean el dominio del mundo a través de sus historietas; pero a pesar de los sueños y la pasión por el dibujo, todo pasaba sin que tuvieran nada tangible, aún no nacía el concepto de Alter-Ego.

Entonces conocen en la tienda Mundo Cómics (donde Alberto y Alonso trabajan juntos) a Juan Fleites, quien ya tenía experiencia al trabajar en Editoposter y otras editoriales, se agrega inmediatamente al equipo, inyectando la dosis de 'realidad' que le hace falta al grupo. Es entonces cuando, con dinero propio y con el apoyo del grupo Scout de Yucatán, deciden publicar su primer trabajo, nombrando al nuevo equipo: Xiu Comics.



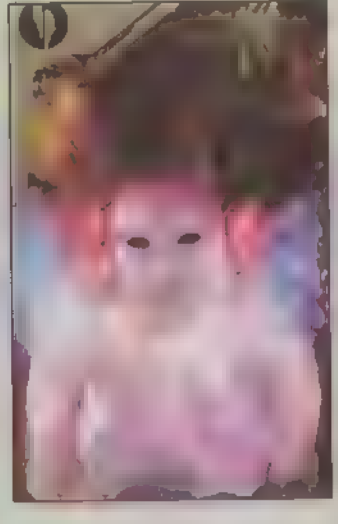
Por esas fechas, Alonso, quien es participante activo del Foro Domo, conoce a "Tochi", y se reúnen en la tienda Mundo Comics, Tochi se rinde ante los encantos de tan inusual grupo y se une a ellos.

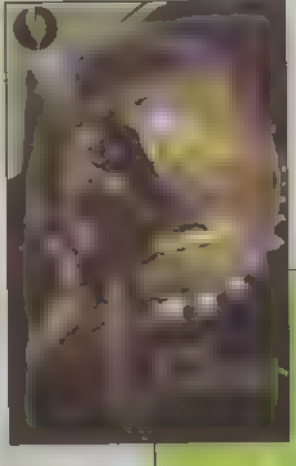
Es en esta parte cuando se integra el elemento decisivo para la consolidación del grupo: Sergio Pérez Moo, quien sin miramientos se lanza a la aventura abandonando su empleo en el Poli, su familia y amigos, sin importarle nada, deja todo en el D.F. y llega a Mérida con la idea de hacer un taller de historietismo. Gracias al grupo Tsubasa Anime, Sergio contacta al resto del grupo y le levanta el ánimo decaído por la poca aceptación del cómic de Scouts... aquí es cuando Alter-Ego empieza a tomar forma.

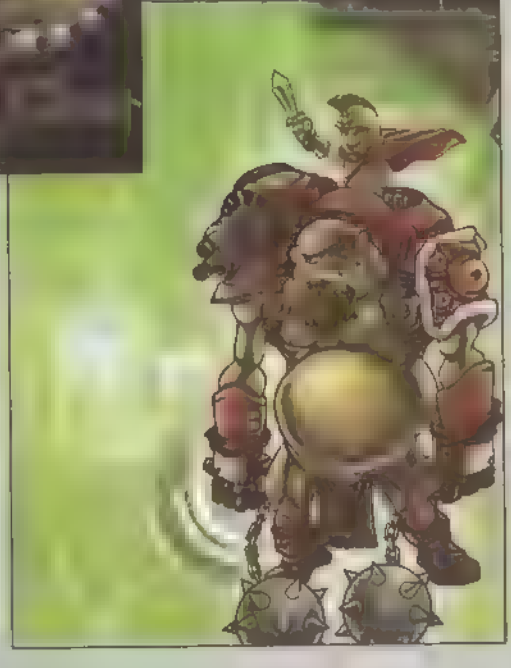
Entonces, en un viaje al D. F., Sergio Pérez Moo conoce a Sergio Neri y a Cristian (quien contacta a Alberto mediante la revista Scout), ya aquí comienza a surgir la revista colectiva Alter-Ego con la idea de cubrir la necesidad en Mérida de un buen servicio de ilustración y diseño; y por último se unen Gonzalo, Luis e Iván, a éste último lo invita Irene.

Ya todos juntos se embarcan en el proyecto Azimut, que esperamos ver muy pronto, ya sea de manera local o nacional.

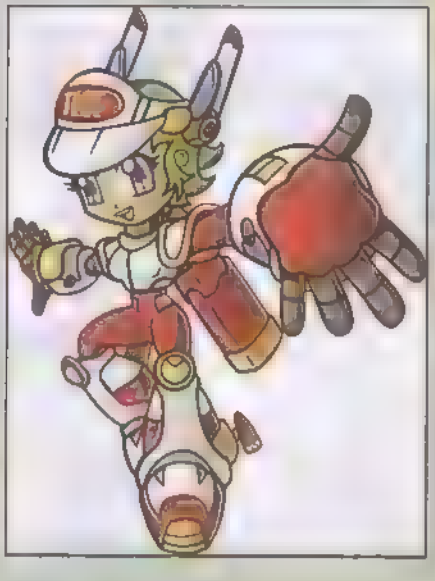
Ésta es la historia hasta estos días de unos chicos talentosos, inquietos, diseñadores, artistas, ilustradores, comunicólogos, pero, sobre todo, son jóvenes que se entregan a sus sueños y a su gusto común por el dibujo.







No debemos perderlos de vista ya que, además de ser un equipo que puede llegar alto, constituyen un ejemplo a seguir para todas las futuras promesas del dibujo.



¡HASTA LA PRÓXIMA!

No se pierdan en el número 42, la portada y un sensacional tutorial de parte de este fabuloso equipo.

[redacted] - México, D.F. 1973.
Influenciado por su "brinca infernal" como a él le gusta llamarle, compuesta en primer lugar por el "maese" Rius y seguida sin orden particular por Édgar Clément, Jis y Trino. Videojugador por adicción, lector voraz por pasión, posee una buena amiga que le acompaña en las buenas y en las malas: su consola PS2, a la que sólo abandona por un buen libro (varias veces). Actualmente su programa favorito es "Invasor Zim", con el que comparte la misma filosofía: "¡Estúpidos Humanos, estúpidos!".

[redacted] - México, D.F. 1979.
Diseñador Gráfico por vocación. Obsesionado por la búsqueda de plasmar los sueños y realidades, y atraparlos en un espacio físico.
En su obra se complementan todos sus deseos y temores. Los pinceles y estilógrafos son sustituidos por un objeto mecánico, el cual no es más que una extensión del espíritu creativo. Sus imágenes son un acercamiento al interior, una ventana a su mente. Ésta comparte su manera de transmitir un mensaje y nos hace cómplices de su visión.

[redacted] - Jalapa, Ver. 1985.
Éste es, probablemente, el más extraño de todos los tripulantes. Psicológicamente indescriptible e impredecible. En pocas palabras, un ente extraño. Creció con Jim Davis y CAPCOM como sus maestros. Aunque es el más joven del grupo, siempre está aprendiendo e inventando cosas nuevas. Sufre de algo que él mismo llama "hyperactividipsicosis", y se dice incomprendido (este sujeto asusta)... Y algo más: no le gustó su autorretrato...

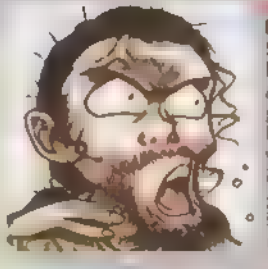
[redacted] - Campeche. 1979.
Ni de aquí ni de allá: hijo de madre colombiana y padre mexicano, descubrió su vena artística desde preescolar. Hijo adoptivo de la TV, los videojuegos y, por supuesto, los cómics, siendo el Hombre Araña uno de los primeros superhéroes que sacudieron su conciencia. Las diversas influencias que ha tenido, en diferentes etapas de su vida, han sido: Mark Bagley, Akira Toriyama, Humberto Ramos, Joe Madureira y, recientemente, Tsutomu Nihei (Blame). Actualmente se desempeña como diseñador gráfico y webmaster.

[redacted] - Mérida, Yucatán. 1980.
A pesar de ser difícil explicar las cosas que pasan por mi mente (ideas, sueños y fantasías), creo poderlas plasmar con una simple línea. Y aunque los demás no sepan lo que traté de transmitir, al verla de nuevo, recordaré todo aquello que intenté expresar y lo volveré a imaginar y soñar. Siempre seguiré la línea con la que trazo mi vida, y mi vida es la secuencia gráfica. El cúmulo de esas líneas dan forma a una viñeta, y cada una de ellas es como un universo lleno de vida.

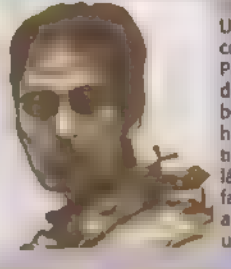
[redacted] - Campeche, Camp. 1974.
(Homo Graphitus vulgaris). Criatura humanoide normalmente asociada con pseudo-ritos paganos. Generalmente se le encuentra cerca de cualquier sitio que presente rasgos de Estudio de dibujo, donde suele hacer su nido. Otras teorías sugieren que durante este tiempo se ha alimentado de tendencias actuales sobre dibujo, tinta y guión que le han hecho experimentar técnicas, que si bien no las adopta del todo, toma lo que mejor le parece para seguir investigando. Se sospecha que su finalidad es conseguir una buena historia de vampiros que explore rasgos de su naturaleza interna.

[redacted] - Mérida, Yucatán. 1977.
Amante del conocimiento. Eterno seguidor del mundo oculto y todos sus símbolos; aquel reino que no se puede ver, pero que se manifiesta a quien tiene ojos y oídos para percibirlo. Quien lo ha visto y quienes lo habitan, conocen su ambigüedad, pero también saben que la vida y el mundo real, dejan de ser los mismos.

Metaforizar esta batalla de manera literaria, es la forma en la que encuentro paz. Con la historieta, uno se haya frente a frente con la obra del autor, con un trozo de su alma...por eso la ha escogido



[redacted] - Mérida Yucatán. 1981
Hijo de una familia numerosa, a la tierna edad de 5 años, empezó su carrera penal jugando con plastilina, para tiempo después agarrar lápiz y papel. Atrapado por las caricaturas japonesas, decidió seguir ese estilo de dibujo, ya que, según él, le daba libertad de plasmar sus más asquerosas perversiones y fetichismos (sobre todo por su manía a la ropa interior femenina). El significado de rendirse no figura en su diccionario. Él no conoce la vergüenza, los obstáculos o el dolor...de hecho, no conoce nada (sólo llegó a secundaria).



[redacted] - Cd. del Carmen, Camp. 1979.
Una mosca ve el mundo de otra manera. Yo lo veo como Ser Humano. Ése es mi espacio y mi tiempo. Para mí, el tiempo es la realidad. La inspiración viene de aquellos recuerdos que me escupe el pasado, sean buenos o malos. Algunos son sueños o pesadillas que hacen que mi obra sea fuerte e impactante. En cuestión de técnica utilizo óleo, acrílico, lápiz, acuarela, lápiz de color, fotografía y medios digitales. Mis temas favoritos son: cyberpunk, fantasía, terror y policíaco acompañados de mucha sangre, odio, tortura, placer y un toque de sentimiento romántico.

[redacted] - Mérida, Yucatán. 1981
Tímido en su estado más natural, es un coleccionista de sentimientos: cuando logra atrapar uno le gusta, clínicamente, diseccionarlo en sus partes, entenderlo, asimilarlo, y con suerte encontrar el antídoto a su veneno. Luego lo guarda sólo para él en un frasco, dentro de un armario, en el fondo de su corazón; y muy pocas veces quiere compartirlo... Cuando se decide a hacerlo, prefiere transmitirlo a través del maravilloso arte secuencial o en otras palabras, las historietas.

[redacted] - México, D.F. 1980.
Le gustaría definirse como la indefinición misma (odia los estereotipos). Cae en la categoría de gente "adulta" que jamás superó su adicción a las caricaturas. Indeciso aún en un estilo definitivo. En una constante búsqueda de una estética y temática propias, ha navegado con bandera de "monero" durante algún tiempo, con relativa aceptación. En realidad su búsqueda se aleja mucho de la perfección del trazo y el dominio de la línea y proporción (pues confieza que como dibujante es muy desesperado), y se acerca más a la temática "ingeniosa" o "en extremo estúpida". Su trabajo pretende algunas veces hacer reír, otras tantas, incomodar, y algunas otras, con algo de las dos...

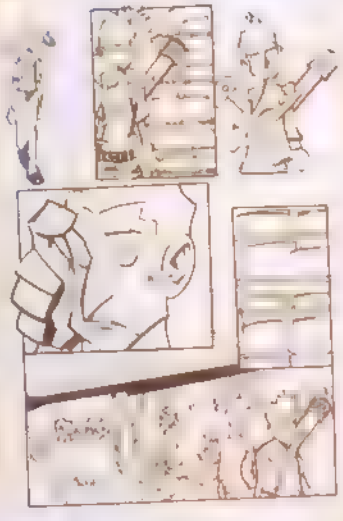
CÓMIC EN DibujArte

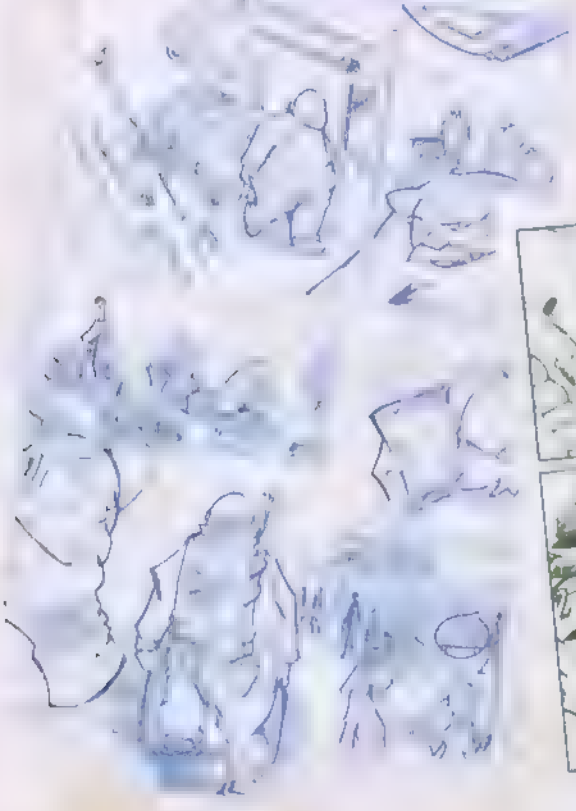
Después de mucho tiempo, el cómic regresa a DibujArte. Tras las últimas páginas de Academia Stellar y un One-Shot de una página del personaje Teofilito, el cómic no había tenido participación en esta revista. Deseamos que, a partir de este número, esa situación cambie y reiniciamos la publicación de cómics con este trabajo nacido de las quejas de los lectores con respecto a la insuficiente difusión de esta revista. Así, con una idea proporcionada por nuestro editor, Juan Antonio Flores, y gracias al talento de nuestro colaborador Draco"!!, que se basó en las ilustraciones que cada colaborador realizó de sí mismo, para los cursos que se dieron en la pasada Comicmanía 2004 para lograr darle cuerpo a la historia que entre Tozani y el mismo Draco"!! realizaron. Las tintas de Gabo realzaron muchísimo el trabajo y el toque final estuvo a cargo de Tozani y Shin Ryu, que contaron con la oportuna ayuda de Zenyacen para terminar el trabajo que, esperamos, sea de su agrado.

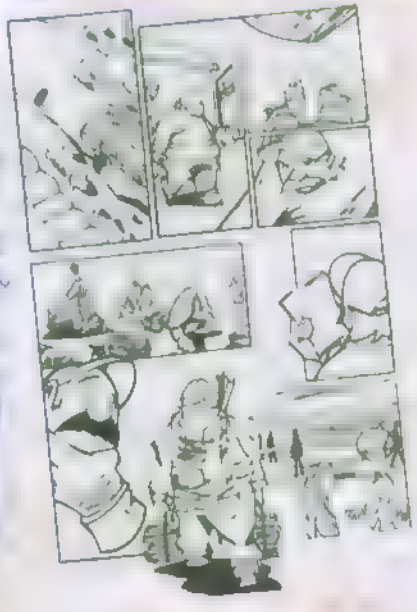
CÓMIC EN DibujArte

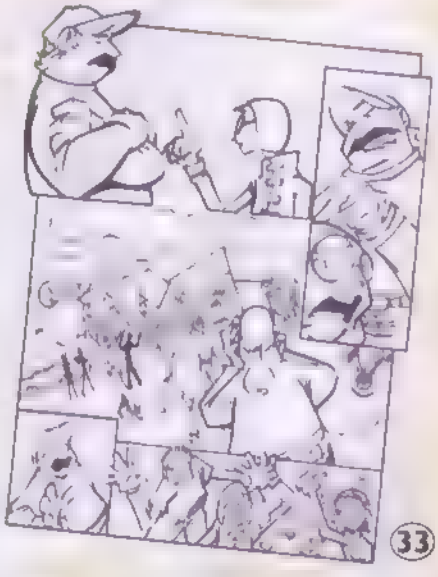
Ya hay otros artistas trabajando en cómic para esta revista, nos agradaría mucho que alguno de nuestros lectores participara en este nuevo paso que damos.

Pueden enviar sus propuestas profesionales para publicación a la dirección electrónica:
dibujarte2003@yahoo.com.mx
y, para más información,
visiten el foro de DibujArte en:
www.editoposter.com en el tema
APOYO DE EDITOPOSTER.









QUÉ PASA CON

DibujArte

Crónica sobre la Creación y (casi)Muerte de una revista.

Muchos de nuestros lectores nos preguntan con frecuencia ¿Qué pasa con la revista? ¿Por qué no sale a tiempo? ¿Ya dejaron de publicarla? Ahora les presentamos una crónica de lo que sucede al crear la revista y porqué puede no llegar hasta sus manos.

Al mismo tiempo, es una muestra de que la revista existe gracias a nuestros lectores pues sin ellos, nuestro trabajo quedaría en el olvido.

Las situaciones han sido inventadas; sin embargo, los personajes están basados en personas reales, aún así, cualquier semejanza con la realidad (y vaya que nos hemos empeñado en que se semeje a la realidad) es mera coincidencia

LO PRIMERO ES CREAR UN TEMA, BASÁNDONOS EN LAS CARTAS DE LOS LECTORES Y SUS SUGERENCIAS.

¿QUE SERA..? ¿QUÉ TEMA SERA ESTA VEZ..?

¡ HAGAMOSLO SOBRE MANGA SHOJO !

YO PREFIERO ALGO SOBRE ARMADURAS MEDIEVALES

EL DIRECTOR SE ENCARGA DE SELECCIONAR A LOS ARTISTAS QUE PARTICIPARAN DE ACUERDO A SUS HABILIDADES Y POTENCIAL.

CON EL ESTILO QUE TIENES PODRÍAS TRABAJAR ALGO SOBRE PINÁMICA, ¿QUÉ TE PARECE?

ME LATE..

¡ CARLOS, YA TE TRAJIMOS OTRO NUMERO COMPLETO !

TENGO SUEÑO Y HAMBRE Y...

Y YA ESTAMOS PENSANDO EN EL SIGUIENTE... ¿QUÉ TE PARECE... ANATOMÍA DE LAS UÑAS DE LOS PIES?

NO MANCHEN...

UNA VEZ RECOPILADO Y ARMADO, EL MATERIAL SE LLEVA A LA EDITORIAL PARA SU DISEÑO Y PROCESO PARA IMPRESION

EN LA EDITORIAL SE DISEÑA LA REVISTA, SE PASA A CORRECCION DE ESTILO Y POSTERIORMENTE A PREPRENSA DONDE HACEN LOS NEGATIVOS PARA MANDARLOS AL TALLER.

EL TALLER IMPRIME Y EMPAQUETA LAS REVISTAS, ASÍ QUEDAN LISTAS PARA SU VENTA AL PUBLICO

IDEA ORIGINAL:
JUAN ANTONIO FLORES

GUIÓN:
TOZANI / DRACO"!!

TRAZO:
JORGE LUIS OSSIO MTZ.
DRACO"!!

TINTA:
GABO

COLOR:
TOZANI
SHIN RYU
ZENYACEN

CON LAS REVISTAS TERMINADAS Y EMPACADAS INICIA EL PROCESO DE DISTRIBUCION
ALGUNOS NUMEROS SON LLEVADOS A LA EDITORIAL PARA ENVIARLOS A LOS SUSCRIPTORES
PERO LA MAYORIA SON ENVIADOS A LA CASA DISTRIBUIDORA
DONDE SE CARGAN EN CAMIONES PARA SU TRANSPORTE
¡ ESTE ES EL ULTIMO !
¡ VÁMONOS !
LA EDITORIAL ESTÁ AL PENDIENTE DE TODO EL PROCESO
Y LOS CAMIONES LLEVAN LAS REVISTAS A LOS DIFERENTES PUNTOS DE DISTRIBUCIÓN DE LA REPÚBLICA MEXICANA
BANC
DE DIS

MIENTRAS TANTO NUESTRO AMIGO VOCEADOR SE DIRIGE HACIA EL CENTRO DE DISTRIBUCIÓN A RECOGER LAS REVISTAS QUE DÍA CON DÍA VENDE
Y ASÍ ES COMO COMIENZA LA VIDA DE DIBUJANTE
PUF... OTRA VEZ AQUÍ.
A VER, ÉSTA ES LA QUE TODOS BUSCAN.
TAMBIÉN ME LLEVO ÉSTA... Y ÉSTA... Y OTRAS MI ÉSTA... Y... ¿QUÉ ES ESTO?
MMMM... ¿DI-BU-JAR-TE? ¿DE QUÉ JUGOS SERÁ ESTO?
BUENO, CHANCE Y SE VENDA... POS ME LA LLEVO.
Y ASÍ, EL VOCEADOR LLEVA LA REVISTA A SU LOCAL, ESPERANDO QUE SE VENDA BIEN, PUES PARA ÉL ES SU NEGOCIO.

Y AQUÍ ES DONDE NUESTROS QUERIDOS LECTORES ENTRAN EN ESCENA!
¡MIREN! ¡AHÍ ESTÁ LA PIBUJARTE!
¿PIBU...QUÉ? ¿QUÉ ES ESO?
ES LA REVISTA DE DIBUJO DE LA QUE LES PLATIQUÉ. ¡ESTÁ BUENÍSIMA!
A VER, CÓMPRALA PARA VERLA.
¡ÚJULE... PERO NO TRAIGO DINERO!
¡MMMMM! ¿Y AHORA QUÉ VAS A HACER?
¿POR QUÉ NO LA DEJAS APARTADA Y VENIMOS POR ELLA DESPUÉS?
MMMM... NO, NO CREO. MEJOR VENGO OTRO DÍA.
QUÉ ONDA, DON... ME DA EL FUTMAX, PORFA...
CLARO QUE SÍ... ESPÉRAME TANTITO.
¿SEGURO?. SE VE QUE EL DON ES BUENA ONDA...
NO... MEJOR YA VÁMONOS.
PUES COMO TÚ QUIERAS...

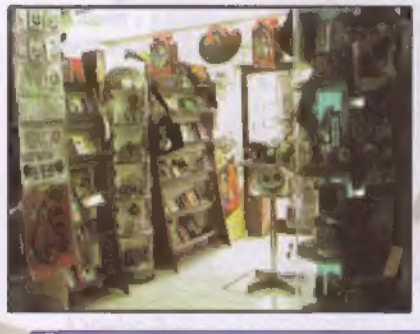
AH, CHIRRIÓN...
ÉSA ES DIBUJARTE...
LA REVISTA QUE MIS AMIGOS ME RECOMENDARON.
NO, PERO... ¿Y SI EN LA ESCUELA PIENSAN QUE SOY UN NIÑO POR COMPRARLA?
LOS PISEÑADORES NO COMPRAN REVISTAS DE DIBUJO...
SE VAN A BURLAR DE MÍ.
DibujArte
CHALE, MEJOR ME VOY. A'I LUEGO MANDARÉ A MI HERMANITO POR ELLA.
HOLA, SEÑOOOR, ¿ME PA LA TVCHISMES, PORFAAAAA...?

EL EQUIPO CREATIVO Y LA PRODUCCIÓN DE DIBUJARTE SE ESFUERZA PARA QUE MES CON MES LA REVISTA ESTÉ A TIEMPO EN CADA PUESTO, AYÚDANOS A QUE NUNCA FALTE EN TU LOCALIDAD, SI CADA UNO DE NOSOTROS PONEMOS NUESTRO GRANITO DE ARENA, DIBUJARTE ESTARÁ A TIEMPO EN CADA UNO DE LOS LOCALES DE CADA UNO DE LOS ESTADOS. A TI, QUE NOS HAS APOYADO DESDE EL PRINCIPIO, TE DAMOS LAS GRACIAS Y DE ANTEMANO, AGRADECEMOS A TODOS LOS QUE DE AQUÍ EN ADELANTE ESTARÁN CON NOSOTROS. DE PARTE DEL EQUIPO CREATIVO Y EDITORIAL, MUCHAS GRACIAS.

Mundo Comic's

Félix Cuevas # 919
Frente a Plaza Trico, Colonia del Valle
Tel./Fax:55 24 13 83
e-mail:mundocomic@hotmail.com
www.mundocomics.com

Mundo Comic's se ha caracterizado desde hace muchos años por vender cómics, libros y diversa parafernalia de muchas series japonesas, estadounidenses y europeas, todo traducido al idioma de Cervantes, además de material nacional y curiosidades que son difíciles de encontrar en otros lugares. Con diversas sucursales en varios estados de la República Mexicana esta tienda, dirigida por Mauricio Mota, es líder en el ámbito del material proveniente de España. Mundo Comic's participa en este número premiando al ganador de esta trivia con un excelente regalo.



BASES DE LA TRIVIA:

-El concurso es exclusivamente para las personas que manden sus respuestas por correo postal.
-NO se aceptarán respuestas que lleguen por correo electrónico.
-El ganador será el autor de la PRIMERA carta que llegue a nuestra editorial con TODAS las respuestas correctas.
-Se tomará en cuenta la fecha del SELLO POSTAL del correo, y NO la fecha que venga escrita en la carta interior.
-La trivia está abierta para cualquier persona de cualquier parte de la República.
- Si el ganador vive en el Distrito Federal o el Área Metropolitana, el premio se otorgará personalmente. En caso de vivir en el Interior de la República, el premio se mandará por correo certificado.

AQUÍ ESTÁN LAS PREGUNTAS:

1- ¿QUIÉN ES EL DIRECTOR DE LA PELÍCULA 'THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS' (EL EXTRAÑO MUNDO DE JACK)?
2- MENCIONA TRES ARTISTAS QUE HAN SIDO DE SUMA IMPORTANCIA PARA EL CÓMIC MUNDIAL, EL PRIMERO EN ESTADOS UNIDOS, EL SEGUNDO EN EUROPA Y EL TERCERO EN JAPÓN.
3- MENCIONA 5 TÍTULOS DE CÓMIC EUROPEO QUE PUEDES ENCONTRAR EN MUNDO COMIC'S Y SUS AUTORES.
4- ¿CUÁL FUE EL ESPECIAL DE DIBJARTE DE ESTILO EUROPEO?
5- MENCIONA CUATRO TÍTULOS DE MANGA QUE PUEDES ENCONTRAR EN MUNDO COMIC'S Y SUS AUTORES.

Manda tus respuestas a:

REVISTA DIBUJARTE
TRIVIA MUNDO COMIC'S
SALVADOR DÍAZ MIRÓN # 156
COL. STA. MARÍA LA RIBERA
C.P. 06400
MÉXICO, D. F.

PREMIO: Libro 'Historia de una Página' de editorial Glénat, Varios autores, 31 páginas de texto, 48 páginas a color, pasta dura. Describe los procesos creativos del cómic contemporáneo de diversos autores, tanto escritores como dibujantes europeos. Idiomas: Español, Francés e Inglés.

SI TE GUSTA DIBUJAR, VEN A LA

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Donde podrás aprender a realizar tus propios Personajes y a darle forma a tus Ideas por medio del Dibujo de ...

CÓMICS
HISTORIETA
PUBLICITARIO Y
EDICIÓN POR COMPUTADORA

ÚNICA ESCUELA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P., CLAVE 09PBT-0702-W

PLANTEL CENTRO
Visítanos en Colón No. 1 Desp. 26
Col. Centro (Atrás del Metro Hidalgo)
Entre el Cinemex Real y La Alameda Central
5512-63-89 y 5512-06-23

PLANTEL ECATEPEC
Te esperamos en: Av. Revolución (30-30) No. 17,
(Entre Av. Juárez Norte y Nicolás Bravo),
San Cristóbal Centro
5770-98-94

Y AHORA TAMBIÉN EN C. IZCALLI
Jesús Vinchez s/n Edificio Abba Desp. 3
Junto a Plaza Octagón, Centro urbano de Cuautitlán, Izcalli
5873-08-83

PRÓXIMAMENTE MÁS CERCA DE TI, ESTAREMOS EN IZTAPALAPA, CD. SATÉLITE Y CLASES POR INTERNET

¡LA NUEVA GENERACIÓN!
CÓMICS
VIDEOJUEGOS
YU-GI-OH
MANGA
JUGUETES
MAGIC
DOBLAJE
KARAOKE
CONFERENCIAS
DISFRAZADOS
MODELISMO
LA MOLE
Entretenimiento total
INVIERNO
2004
DICIEMBRE
16-17-18-19
EXPO REFORMA CANACO CIUDAD DE MÉXICO
AV. MORELOS 67, COL. JUÁREZ, METRO JUÁREZ, DE 9:30 A 20:00 HORAS, ADMISIÓN $40.00
NIÑOS o PUNTO JOVEN o CON DISFRAZ $20.00 PESOS, TEL. 56986273, www.lamole.com.mx
PRESENTA ESTE EJEMPLAR EN LA TAQUILLA Y PAGA SÓLO $20.00 PESOS
PROMOCIÓN VÁLIDA PARA UNA PERSONA Y PARA UN DÍA, NO ES ACUMULABLE CON OTRAS PROMOCIONES